人工智能时代下 VR 新闻的全景式传播与融合应用

摘　要：人工智能时代下，传播技术的发展推动了媒体技术的革新，改变了传统的传媒格局，带来了全新的感官体验。VR 技术即虚拟现实技术 (Virtual Reality)，VR 作为一种沉浸互动式的计算机模拟环境，让观众产生身临其境的体验感。“VR ＋新闻”的新型传播模式引发了传媒业界的广泛关注和应用。本文探讨 VR 新闻的全景式传播与融合应用，分析其面临的问题和未来发展。

关键词：VR 新闻；VR 技术；全景式传播；融合应用；创新
中图分类号：G206　　文献标识码：A
文章编号：1671-0134（2018）09-105-02　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2018.09.044

文 / 刘懿璇

1.VR 新闻

20 世纪 80 年代，VR 这一概念首先由 VPL 公司创始人杰伦・拉尼尔提出，指搭建和设计虚拟仿真世界的计算机系统，通过模拟交互设计产生 3D 的视觉效果。受众通过这一系统进入虚拟的仿真世界中，并且通过自身的行为反应和虚拟世界的事物产生交互，将现实的心理行为完全带入到 3D 的虚拟世界中，使其全身心的沉浸在虚拟的世界中，营造出强烈的沉浸感。

近些年，随着人工智能技术的大力发展，VR 虚拟现实技术和新闻报道制作结合是传媒业界发展的一大趋势，但学界、业界并未对 VR 新闻作出一个统一的标准或概念界定。2014 年，国内外一些新闻媒体开始尝试着把 VR 技术应用到新闻的制作与报道中。VR 新闻自出现以来因其强调沉浸式体验这一特点，在受众面广受好评。2016 年，VR 技术开始被较为广泛地应用于新闻报道中，吸引了大量的目光。我国在 2016 年全国两会 VR 新闻的报道中第一次让观众较为广泛地体验到这一技术在新闻报道中的应用，因此，2016 年被称为 VR 元年，从此 VR 新闻受到了越来越多的关注。实际上，在 VR 新闻场景中，能完全还原事件发生地点，突破时间、空间的限制，让受众实实在在感受到新闻事件发生的一切。新闻报道强调真实性、时效性，报道中的每一个事件都要符合客观实际情况。VR 虚拟现实技术强调体验感、互动性、沉浸感和直觉性，提供给受众真实的现场感受，使传统僵化的新闻报道变得更加生动，为技术模式领域带来了巨大的变革。

VR 技术的代入感和临场感是这项技术的核心优势，它已经不仅仅局限于通过数字技术对虚拟的世界进行呈现，而是通过 VR 录像机结合计算机画面模拟缝合等技术建构现实世界，为 VR 新闻的报道提供了强大的技术支持。新闻报道追求客观，反对记者的信息片面选择和个人主观报道，VR 技术致力于模拟最真实的现场环境，制造强大的真实体验感。这样看来，VR 技术和新闻报道的结合是为了接近事实，更好地呈现事件真实的情况，使观众在观看 VR 新闻时能接近事实本身。不难想象，VR 应用技术迅速发展的当下，在新闻制作和报道中的广泛应用对传媒业态的发展将会产生重要的影响。

2.VR 新闻的全景式制作与传播

2.1 原始新闻素材的拍摄搜集

沉浸体验下的 VR 新闻强调全景、全息的体验，所以，在拍摄制作过程中，全景式场景拍摄是不可缺少的条件。在拍摄 VR 新闻时，一般使用 360° 全景式摄像机，对新闻事件发生的现场、主要的新闻人物，以及新闻事件完整的过程都需要进行拍摄。同时，现场环境的同期声、音响都需要全方位搜集记录。新闻强调客观和现场的还原，所以，在前期拍摄时需要把所有细节完整地呈现出来，对动态的影响进行全方位捕捉把握，方便后期的虚拟建模。这里需要注意的是，360° 全景式摄像机需要整体移动进行拍摄，这样的影像效果是立体的，受众可以自由移动进行 VR 新闻的全景式体验。

2.2 虚拟现实场景搭建与全景式场景制作

VR 新闻制作的关键步骤在于正常拍摄的新闻事件与虚拟现实技术相互结合，需要依据前一阶段拍摄的素材进行虚拟环境的搭建。在这一过程中，可以使新闻具有三维立体感，体现出 VR 新闻的全景式记录，虚拟现实场景搭建可以弥补新闻拍摄过程中缺乏的素材资料，通过 VR 录像机结合计算机画面模拟缝合等技术呈现新闻事件。全景式场景制作精确地还原新闻场景，对新闻事件进行客观表述，增强虚拟现实的临场感与体验感，营造真实客观性和参与冲击感的叙事现场。在 VR 新闻制作过程中，制作者必须客观对待互动性的新闻场景，虽然所有的新闻素材、影音图片来自于实地拍摄，但制作

项目支持：本文系深圳大学 2018 年研究生高水平学科竞赛 A 类项目。

者可以根据自身的主观判断、个人喜好对新闻事件的现场进行有意识的选择、有目的的加工，以更好地突出报道的主题，这些统统不符合VR新闻制作的标准。新的技术带来了更为丰富的沉浸体验，但片面追求技术表达效果而忽略真实客观性，会给新闻媒体的权威和信誉带来极大的损失。

2.3 借助VR设备获得新闻事件的沉浸体验

VR新闻的体验同样需要借助VR设备，在国际上HTC Vive、SteamVR、Oculus、星轮PC等都是走在前列的VR设备，这类设备利用头戴式显示器将人的视觉、听觉和外界隔绝，人体处于封闭式的状态。制作好的VR新闻具有很强的体验感，借助VR设备的使用，能够调动受众全身心的投入，引导受众产生身临其境之感，此时的VR新闻就会产生较强的沉浸感、参与感、互动感。

3.VR新闻的融合发展与应用

3.1 VR新闻融合应用于突发事件的报道

突发性、及时性是突发新闻事件中特别强调的，如果因为种种原因记者没有及时赶到第一现场，VR技术可以还原突发性事件的新闻场景，重建新闻事件的原貌。对于受众而言，仅仅强调VR新闻的真性实和及时性是远远不够的，他们还需要现场的体验感与参与感，并且获得自身体验与虚拟技术之间的互动。VR新闻在报道突发性事件或者战地新闻等报道时，会表现出独特的优势，有更好的传播效果。纽约时报编辑Pirog在评论VR新闻带来的身心体验时说到："这时候观众会有很强的身临其境的感觉，他们就像是其中一员，被吓到然后又因为平安无事感到放松，这种时候是不需要语言的。"

3.2 深度报道多场景的融合应用，提升全景式效果

VR新闻不仅仅是视频文字声音的组合联系，和传统的电视新闻报道有较大的区别。VR技术的应用完成了虚拟和现实的完美结合，打破了传统电视新闻的局限性，让观众仿佛与新闻人物对话，真实地还原了现场，还原了新闻事件的本来面貌，给观众带来了全新的体验。

VR新闻因为制作周期较长，所以很适用于深度报道类新闻，且对事件场景要求较高，需要全景记录现实事件，要做到多场景表现应用。深度报道中，跟踪记录报道是必要的，此类新闻不仅仅局限于单个场景，而是较多的场景组接，建构起全景式、多场景的三维动态模拟环境，达到深度报道的全景式复现。

3.3 VR新闻内容突出细节化，提高参与感

VR新闻的内容要求是很高的，由于受技术等多方面原因的限制，VR新闻不适用于所有新闻类型，所以，在内容选择上需要考虑的因素很多。现阶段，VR新闻的优秀作品非常缺乏，产品生命周期很短。VR新闻经过了长时间的制作，投入大量的人力物力，但这些VR新闻大多是一次性报道，没有较大的轰动效应，这与VR新闻的内容有很大的关系。很多VR新闻片面追求技术的体现，而忽略新闻内容，甚至一些VR新闻作品技术和内容严重割裂，同样属于糟糕的VR新闻作品，这种本末倒置的行为值得引起传媒业界的关注。作为传媒业界，我们应把目光放在新闻内容本身，真正做到新闻报道内容至上。VR技术只是让受众真实参与到新闻情境中，真正让他们沉浸体验的是新闻内容对受众的吸引力。中国传媒大学电视与新闻学院孙振虎教授指出："VR新闻制作在选题上需要更多的理性，不去盲目追求技术本身特效，而要高度重视内容的新颖度和深度。"

3.4 VR新闻强调沉浸互动，人机交互性更为多元丰富

互联网时代下沉浸理论的研究越来越倾向于人机的交互，VR技术的先进之处，最主要的就是人与环境能否直接互动，这是沉浸体验最重要的一环，也是人对虚拟环境真实判断的一个重要因素。VR新闻搭建的虚拟场景不仅仅是现实场景画面的模拟，更是将人与虚拟场景的互动模式加入了设计之中。受众在体验的过程中动作的加入更将人与虚拟环境结合在一起，虚拟现实技术让受众相信眼前的虚拟世界是真实的。VR新闻的用户不再是"局外人"，而是新闻事件的"现场目击者"，甚至可能成为新闻事件的"中心"。

观看VR新闻一般需要借助VR眼镜或者VR头盔，这些设备的使用使得虚拟世界更加真实，人机互动更加多元丰富，也加快了受众向传播者反馈的速度。有学者指出："受众在虚拟的世界里，不是静止不动的，受众可以用手去抓物体能够体会到手握东西的感觉。这不仅是一种真实的用户体验，同时又能将受众的行为及时反馈。但在传统传播方式中，文字和图像不能及时地让受众做出迅速的反应和反馈。" 虚拟现实技术借助VR设备的使用让受众全身心沉浸体验，人机交互性更加多元丰富。

3.5 VR新闻在市场上的融合应用

在我国，VR新闻还处于探索发展阶段，2015年9月3日的大阅兵仪式，《人民日报》"中央厨房"首次引进VR设备，全方位展现大阅兵现场的精彩瞬间，人们开始注意到这一先进技术。2016年的两会报道中，央视、新华社等媒体尝试使用VR新闻的报道方式，这是VR新闻在传媒业界的初次尝试，得到了广泛的好评。2016年10月，中央电视台在直播神州十一号飞船发射时，在演播室使用VR、AR技术，让观众通过电视屏幕体验到模拟宇宙飞船的各个部件，这些是VR技术在传媒领域采用的典型事例。

现阶段的VR新闻在制作上比传统的视频新闻难度大很多，且受众在接受过程中也需要成本的投入。随着社会发展的不断加快，人们对碎片化的体验需求越来越高，如果投入较多的时间和金钱，大部分人应该不会去体验，如果业界过于追求VR新闻技术的革新与突破，就会忽视传媒市场的定位需求。

（下转第116页）